

Tablas Suplemento

Elaborado por:

Igor Arriola y JuanAn Romero-Salazar

Primera edición, Diciembre de 1994

ISBN: 84-8172-008-9

Depósito legal: Bi-2673-94

Una producción de **LUDOTECNIA**®
del grupo Tellaetxe-Isusi & Asociados®
C/Hurtado de Amézaga 27, Bilbao 48008

Creación de personaje

Valor de las características

Nivel de las características											
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Escoria portuaria	-10	-5	0	5	10	15	20	40	80	160	320
Madera de héroe	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80	160
Héroe	-25	-20	-15	-10	-5	0	10	15	20	40	80
Héroe de leyenda	-35	-30	-25	-20	-15	-10	-5	0	15	30	60

Modificadores de las características

Nivel de característica	Modificador	Comparación
1	-5	Vegetal
2-3	-4	Recién nacido
4-5	-3	Muy Débil
6-7	-2	Débil
8-9	-1	Normal-débil
10-11	0	Normal
12-13	+1	Normal-alto
14	+2	Brillante
15	+3	Heroico

Modificación características secundarias

Cantidad	Aumentar	Disminuir
1	10	-10
2	20	-15
3	40	-20
4	80	-25
5	120	-30
6	160	-40
7	200	-50
8	250	-60
9	300	-80
10	400	-100

Calificación de las características

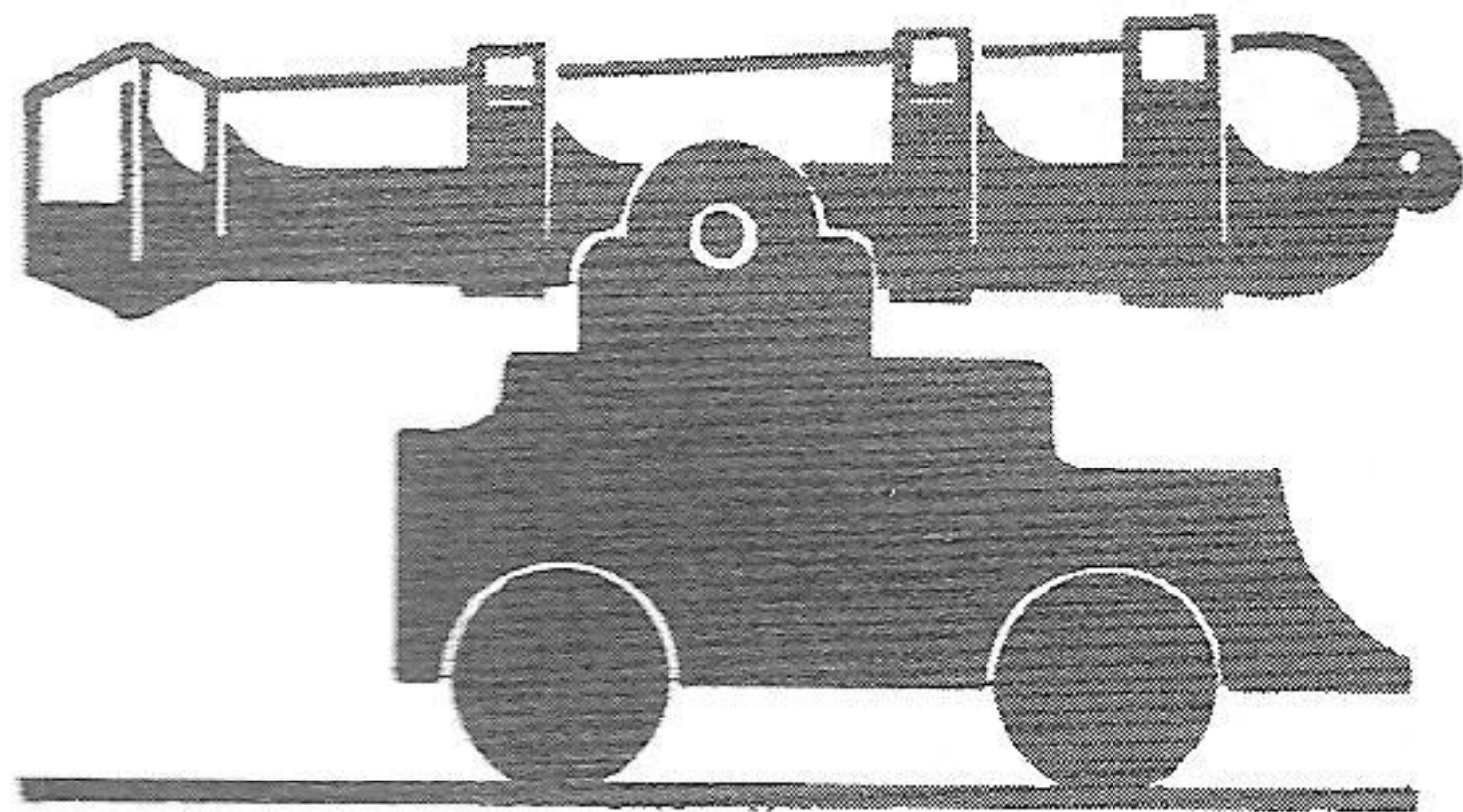
Nivel de característica											
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Escoria portuaria	B	B	N	N	N	N	N	A	A	A	A
Madera de héroe	B	B	B	B	N	N	N	N	A	A	A
Héroe	B	B	B	B	B	N	N	N	N	A	A
Héroe de leyenda	B	B	B	B	B	B	B	N	N	N	A

Adquisición de Habilidades

Nivel	Coste
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128

Tabla de limitaciones de edad

Edad					
	10-11	12-13	14-15	16	17
Característica máxima física	10	11	12	---	---
Característica máxima mental	7	8	9	10	11



Lista de desventajas

Desventaja	Coste	Desventaja	Coste	Desventaja	Coste	Desventaja	Coste
Alcoholismo	-5	Duro de oído	-5	Glotonería	-5	Mal temperamento	-5
Antipatía animal	-5	Enanismo	-8	Indiscreto	-5	Mutilado	-10
Antisocial	-5	Enemigo mortal	-8	Juventud	-5	Recuerdos traumáticos	-8
Ciudadano de segunda	-5	Estatus negativo	-5/N	Ludópata	-5	Sed de sangre	-8
Cobardía	-8	Fanatismo	-5	Lujurioso	-5	Sueño profundo	-5
Codicia	-5	Fealdad	-2/-5/-10	Mudo	-8	Visión débil	-5
Código de honor	-5	Fobias	-8	Pulso inseguro	-5		
Delirios paranoides	-8	Gigantismo	-5	Maloliente	-6		

Creación de personaje

Lista de ventajas

Ventaja	Coste	Ventaja	Coste
Ambidextro	5	Memoria eidética	10
Apariencia hermosa	2/5/10/20	Marrullero	5
Brújula humana	3	Puntería	10
Camaleón social	5	Riqueza	5/10/20
Coordinación ojo-mano	6	Sentido del peligro	6
Estatus	5/N	Simpatía animal	5
Felino	6	Suerte	10
Hígado de acero	5	Visión nocturna	10
Inmunidad	10	Voz resonante	6

Lista de profesiones

Profesión	Profesión	Profesión	Profesión
Artesano	Contrabandista	Ladrón	Prostituta
Artista	Doctor	Marino	Sacerdote
Aventurero	Erudito	Matasiete	Sirviente
Bucanero	Esclavo	Mendigo	Tabernero
Buhonero	Escribano	Mercader	Tahúr
Campesino	Espía	Militar	Terrateniente
Cazador	Estudiante	Pescador	
Cocinero	Guerrero	Pícaro	
Comerciante	Jornalero	Profesional	

Lista de habilidades

Habilidades	Costes	Habilidades	Costes	Habilidades	Costes
VIGOR		Bailar	5	Convencer	6
Alternar	5	Escape artístico	8	Bajos fondos	5
Cantar	6	Trepar	5	CONOCIMIENTO	
Correr	5	Saltar	5	Teología	8
Nadar	10	Guiar animales	5	Savoir-Faire	6
MANIPULACION		PERCEPCION		Primeros Auxilios	5
Abrir cerraduras	6	Buscar	6	Leyes	8
Juegos de manos	8	Esconder objetos	6	Historia	7
Mecánica	8	Seguir rastros	6	Heráldica	7
Artesanía	8	Detectar mentiras	8	Leer/escribir	6
Cocinar	6	Disfraces	6	Idiomas	3/6
Tocar instrumento	8	Juegos de azar	6	Burocracia	6
Construir embarcaciones	10	Orientación	6	Comerciar	6
Explosivos	8	Armas improvisadas	6	Navegación	8
Falsificar	8	Armas de cuerpo a cuerpo	6	Cartografía	8
Lanzar	6	Armas de fuego	6	Ciencias ocultas	8
Tripular navios	6	Conocimiento de la zona	6	Tácticas	8
Manejar botes	6	Armas indígenas	6	Literatura	8
Trampas	6	Esgrima	8	Medicina	8
Pescar	5	VOLUNTAD		Contabilidad	7
Conocimiento profesional	8	Capitanear	10	Archivos y Bibliotecas	7
AGILIDAD		Frialdad	7	ENCANTO	
Cabalgar	5	Teatro	6	Charlatanería	6
Combate sin armas	5	Diplomacia	7	Liderazgo	10
Sigilo	5	Intimidar	6	Seducción	8
Acrobacias	8	Supervivencia	6	Oratoria	8

Lista de habilidades de combate

Habilidad	Coste
Combate sin armas	6
Armas C/C	6
Esgrima	8
Armas de fuego	6
Armas indígenas	6

Armas C/C: Armas de asta, porra, cuchillo, machete, sable de caballería, espadón, hacha, garfio, látigo, rodela y capa.
Esgrima: Rapier, espada y sable
Armas de fuego: Armas cortas, armas largas y cañones
Armas indígenas: Cerbatana, hoz, arco, escudo y lanza

Armas

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Precio	Corta	Clava	Golpea	Proyectil	Guarda	VIG min.	Código Daño	Daño Max.
Alabarda	5 Pesos	SI	SI	NO	NO	NO	10	5d6	10d6
Pica	2 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	9	4d6	6d6
Garrote	1 Real	NO	NO	SI	NO	NO	9	1d6+3	3d6+3
Cachiporra	1/2 Real	NO	NO	SI	NO	NO	8	2d6+3	4d6+3
Cabilla	1 Maravedí	NO	NO	SI	NO	NO	7	2d6	4d6
Daga	1/2 Peso	NO	SI	NO	SI	NO	7	2d6	4d6
Cuchillo	1 Peso	SI	SI	NO	SI	NO	8	3d6	6d6
Main-Gauche	2 Pesos	NO	SI	NO	NO	SI	9	3d6	6d6
Rodela	2 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Capa	5 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Estilete	1 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	7	3d6	5d6
Machete	2 Pesos	SI	NO	SI	NO	NO	10	3d6+2	8d6+2
Sable de caballería	2 Pesos	SI	NO	NO	NO	NO	10	3d6	8d6
Claymore	20 Pesos	SI	NO	NO	NO	SI	11	4d6	8d6
Hacha	1 Peso	SI	NO	NO	NO	NO	9	3d6	6d6
Garfio	1/2 Peso	NO	SI	NO	NO	NO	8	2d6	4d6
Látigo	3 Pesos	NO	NO	NO	NO	NO	8	1	1
Rapier	10 Pesos	NO	SI	NO	NO	NO	8	4d6+2	6d6+2
Espada	10 Pesos	SI	SI	NO	NO	SI	9	5d6+2	6d6+2
Sable	10 Pesos	SI	NO	NO	NO	NO	8	3d6+2	6d6+2
Cerbatana	---	NO	SI	NO	SI	NO	8	---	---
Arco	---	NO	SI	NO	SI	NO	9	3d6	6d6
Escudo	---	NO	NO	NO	NO	NO	---	---	---
Piedra	---	NO	NO	SI	SI	NO	7	1d6	4d6
Granada	1 Peso	NO	NO	NO	SI	NO	7	6d6	6d6
Puñetazo	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	1d6	---
Patada	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	2d6+2	---
Cabezazo	---	NO	NO	SI	NO	NO	---	2d6	---

Tabla de Armas de Fuego

Nombre	Llave	¡Oh, no!	Notas	Años	Alcance	Precio	Disparos	Código Daño
Arcabuz	Mecha	15+		Hasta 1600	50	25 Pesos	1 x minuto	8d6
Mosquete	Mecha	15+	Horquilla	Hasta 1600	75	15 Pesos	1 x minuto	6d6
Pistola	Rueda	16+		1600-1650	10	20 Pesos	1 x minuto	2d/3d/4d
Mosquete	Rueda	16+		1600-1650	100	15 pesos	1 x minuto	7d6
Rifle	Rueda	16+	+3	1600-1650	100	50 Pesos	1 x minuto	6d6
Pistola	Sílex	18+		Desde 1650	15	20 Pesos	1 x 20 segundos	2d/3d/4d
Mosquete	Sílex	18+		Desde 1650	100	12 Pesos	1 x 20 segundos	8d6
Rifle	Sílex	18+	+4	Desde 1650	300	30 Pesos	1 x minuto	10d6
Trabuco	Sílex	17+	Especial	Desde 1650	15	10 Pesos	1 x 15 segundos	5d6

Sobre Viajes y distancias

La velocidad de los barcos viene expresada en NUDOS (1 nudo = 1 milla marítima x hora). Una milla marítima equivale a 1,8 km.

Para hallar la distancia recorrida por un barco, deberemos tener en cuenta la incidencia de la fuerza del viento sobre su velocidad, para posteriormente ajustarla de nuevo según la dirección del viento y su tipo de velas.

Una vez hechos todos los ajustes, multiplicaremos la cifra resultante (millas/hora) por el número de horas que navega el buque ese día (generalmente equivalentes a las horas de luz -10- costeando; en alta mar multiplicaremos x20: no existe tanto riesgo de encallar contra la costa...) El resultado es, evidentemente, el número de millas que el buque recorre ese día.

Acudiendo a la tabla de "Viajes y distancias" (en la que las distancias están expresadas en millas marítimas), dividiremos esta cifra entre el número de millas recorridas en un día. Ese será el número de días (si el tiempo atmosférico permanece invariable) que se invertirá en la travesía.

Ejemplo: Así un galeón (velocidad 5), navegando 20 horas al día ($20 \times 5 = 100$ millas diarias), cubrirá en 20 días la distancia entre Cartagena y La Habana (2.000 millas divididas entre 100 nos da 20 días). Eso en el caso de que el viento le fuese favorable durante todos y cada uno de los días... cosa que dudamos.

Dirección del viento y dirección del barco

A- Velas triangulares (también denominadas latinas y cangrejas)

- 1.- Navegando contra el viento: velocidad reducida a 1/3
- 2.- Viento de través: sin efecto
- 3.- Viento por la cuarta de popa: sin efecto
- 4.- Viento en popa cerrada: -2 nudos

B- Velas cuadradas (también denominadas redondas y cuadras)

- 1.- Navegación contra el viento: velocidad reducida a 1/5
- 2.- Viento de través: -2 nudos
- 3.- Viento por la cuarta de popa: sin efectos
- 4.- Vientos en popa cerrada: -2 nudos

Encuentros

Siglo XVI

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3-6	Pinaza española
7-9	Balandra española
10-11	Bergantín español
12	Galeaza española
13	Galeón español
14	Pinaza inglesa
15	Balandra inglesa
16	Galeón inglés
17	Pinaza francesa
18	Balandra francesa
19	Galeón holandés
20	Buque insignia de un famoso corsario inglés, a elegir

Nota para todas las tablas de encuentros

- 1.- Alta mar (1d10) 1-3; tirada en la siguiente tabla; 4-10 sin encuentros
 2.- Costeando (1d10) 1-5; tirada en la siguiente tabla; 6-10 sin encuentros

1640 a 1680

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3	Fragata española
4	Galeón español
5-6	Pinaza español
7-8	Balandra española
9	Bergantín español
10	Galeaza española
11	Mercante español
12	Filibote *
13	Buque francés **
14	Fragata francesa
15	Buque inglés **
16	Fragata inglesa
17	Buque holandés **
18	Fragata holandesa
19	Filibusteros **
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* Nueva tirada (1d10): 1-5 holandés; 6-10 inglés

** N. tirada (1d10): 1-5 pinaza; 6-8 balandra; 9 bergantín; 10 mercante

1600 a 1640

2d10	Buque
2	Galeón español de la Flota de la Plata
3-4	Pinaza española
5	Balandra española
6-7	Bergantín español
8	Galeaza española
9-10	Mercante español
11	Fragata española
12	Galeón español
13	Mercante *
14	Filibote holandés
15	Corsarios ingleses **
16	Corsarios holandeses **
17	Corsarios franceses **
18-19	Bucaneros **
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* Nueva tirada (1d10): 1-5 inglés; 6-8 francés; 9-10 holandés.

** Nueva tirada (1d10): 1-4 pinaza; 5-8 balandra; 9-10 bergantín

1680 a 1720

2d10	Buque
2	Galeón español
3	Fragata española
4-5	Pinaza español
6	Balandra española
7	Bergantín español
8	Galeaza española
9	Mercante español
10	Corsarios españoles
11	Mercante de las colonias norteamericanas
12	Buque francés *
13	Fragata francesa
14	Buque inglés *
15	Fragata inglesa
16	Buque holandés *
17	Fragata holandesa
18	Filibusteros *
19	¿Un mercante danés?
20	Buque insignia de un famoso pirata, corsario o bucanero, a elegir

* N. tirada (1d10): 1-5 pinaza; 6-8 balandra; 9 bergantín; 10 mercante

Sobre las FOTOCOPIAS

Nadie puede evitar que fotocopies las páginas que componen este librito. Te ahorrarás un dinero que te puede venir muy bien, pero recuerda, que pequeñas empresas como LUDOTECNIA dependen directamente de que no lo hagas. ¡GRACIAS!

Daños

Culebrinas: Tabla de Daños Ligeros

2d10 Efectos

- 2 Uno de los botes dañado, un día para repararlo
- 3 Impacto en la cabina del capitán
- 4 Impacto en una cubierta de cañones (al azar), una dotación completa eliminada
- 5 Bodega alcanzada: 10% de la carga destruida
- 6 Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
- 7 Impacto en el castillo de popa (o simplemente en la zona de popa)
- 8 Un oficial (al azar) al mando de una batería resulta muerto, alguien debe sustituirle
- 9 Un marinero muerto
- 10 Dos marineros muertos
- 11 Tres marineros muertos
- 12 Cuatro marineros muertos
- 13 Cinco marineros muertos
- 14 ¡Timonel muerto! La nave queda sin control hasta que alguien le sustituya
- 15 Impacto en la cubierta principal
- 16 Timón dañado, la velocidad se reduce a dos nudos, seis horas para repararlo
- 17 Aparejo dañado: -1 a capitanear
- 18 Un cañón (al azar) destruido
- 19 Dañado el palo mayor, otro impacto cualquiera y caerá sobre cubierta acabando con 10 marineros y reduciendo la velocidad a la mitad
- 20 Casco dañado, 1/2 nivel menos de resistencia

Cañones ligeros: Tabla de Daños Moderados

2d10 Efectos

- 2 Bote destruido
- 3 ¡Fuego! al menos cinco hombres deben encargarse de controlarlo
- 4 Timón dañado, la velocidad se reduce a dos nudos. Seis horas para repararlo
- 5 Impacto en la cabina del capitán
- 6 Impacto en la cubierta principal
- 7 Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
- 8 Impacto en el castillo de popa (o simplemente en la zona de popa)
- 9 Bodega alcanzada: 20% de la carga destruida
- 10 Un cañón (al azar) destruido
- 11 Impacto en una cubierta de cañones (al azar), una dotación completa eliminada
- 12 Un cañón destruido más su dotación eliminada
- 13 Dos marineros muertos
- 14 Cinco marineros muertos
- 15 Diez marineros muertos
- 16 Aparejo dañado: -2 a capitanear
- 17 Velas dañadas, el barco pierde 1 nudo de velocidad
- 18 Derribado el palo mayor, 10 marineros muertos y la velocidad reducida a la mitad
- 19 Casco dañado, 1 nivel menos de resistencia
- 20 Casco dañado, 1 nivel menos de resistencia, +1 tirada en la tabla anterior

Sobre las FOTOCOPIAS

Conscientes, también, de que necesitas una ayuda, te ofrecemos en estas pantallas una buena cantidad de HOJAS DE PERSONAJE para que las fotopies, y modifiques, a tu gusto. Haz buen uso de ellas. ¡GRACIAS!

Daños

Cañones: Tabla de Daños Graves

2d10 Efectos

- 2 ¡Fuego! al menos diez hombres deben encargarse de controlarlo
- 3 Timón destruido, el barco queda a la deriva, velocidad 0
- 4 Impacto en la cabina del capitán
- 5 Impacto en la cubierta principal
- 6 Impacto en el castillo de proa (o simplemente en la zona de proa)
- 7 Impacto en el castillo de popa (o simplemente en la zona de popa)
- 8 Bodega alcanzada: toda la carga destruida
- 9 Dos cañones (al azar) destruidos
- 10 Impacto en la cubierta de cañones (al azar), dos dotaciones completas eliminadas
- 11 Dos cañones destruidos más sus dotaciones eliminadas
- 12 Cinco marineros muertos, +1 tirada en la tabla anterior
- 13 Diez marineros muertos, +1 tirada en la tabla anterior
- 14 Quince marineros muertos
- 15 Aparejo dañado: -4 a capitanear
- 16 Aparejo dañado, cae uno de los palos (no el mayor), 5 marineros muertos y -2 nudos
- 17 Derribado el palo mayor, 10 marineros muertos y la velocidad reducida a la mitad
- 18 Casco dañado, 2 niveles menos de resistencia
- 19 Casco dañado, 2 niveles menos de resistencia, +1 tirada en la tabla anterior
- 20 Impacto en la santabárbara, el buque explota hundiéndose en 1d10 minutos

Notas a la tabla de daños:

*Ya hemos dicho que a esta tabla entran los aciertos obtenidos frente a los cuales no se haya obtenido una tirada de resistencia del buque (realizada siempre sobre los niveles **iniciales** de resistencia), los críticos o los grupos de cinco aciertos (si así se desea), que contarán como dos entradas. Cada tipo de cañón (cañón, cañón ligero y culebrina) utiliza su propia tabla de daños.*

Notas a los resultados de las tablas de daños:

1.- Los impactos pueden recaer en sucesivas ocasiones sobre la misma localización; de esto sólo se deriva que tal lugar quede dañado, destruido o arrasado. Los P.J. presentes en dicho punto sufrirán daños equivalentes a 5D6 cada vez.

2.- Por “marineros” entendemos cualquier pasajero del barco que sea un P.N.J. y no resulte fundamental para la acción.

3.- Las consecuencias de 1/2 nivel menos se computan evidentemente como pérdida de 1 nivel completo cada dos de tales resultados.

4.- Al morir el oficial de una batería, los próximos disparos se realizarán con una penalización de -5 al nivel del fallecido hasta que alguien le sustituya.

5.- Los disparos inciden siempre sobre la misma banda, excepto si uno de los barcos sobrepasa tan ampliamente al otro en velocidad que goza de dos o más andanadas por cada una del enemigo. Entonces atacará sucesivamente a una y otra banda (esto es importante a la hora de calcular los cañones dañados de babor y estribor).